

Шагулова Елена Семеновна

учитель

МБОУ «Первомайская СОШ»

с. Первомайское, Чувашская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКИ В ШКОЛЕ

***Аннотация:** статья посвящена актуальной проблеме использования игровых технологий в преподавании информатики в условиях обновления школьного образования. Автор рассматривает геймификацию как эффективный дидактический инструмент, позволяющий адаптировать сложный теоретический материал к современным способам восприятия информации учащимися. Особое внимание уделяется роли игровых механик в создании психологически комфортной среды для обучения на ошибках, развитии инженерного мышления и формировании навыков коллективного взаимодействия.*

***Ключевые слова:** информатика в школе, игровые приемы.*

Развитие современной системы школьного образования происходит в условиях, когда традиционные методические подходы естественным образом адаптируются к новым способам восприятия информации. Информатика как дисциплина находится на острие этих изменений: объем учебной программы постоянно расширяется, включая в себя сложные концепции искусственного интеллекта, глубокую алгоритмизацию и работу с отечественными программными комплексами. Педагогическое сообщество все чаще сталкивается с необходимостью поиска инструментов, которые позволяют удерживать фокус внимания учащихся на сложных теоретических вопросах, не теряя при этом темпа освоения материала. В этой ситуации игровые технологии перестают восприниматься как факультативный элемент и становятся надежным дидактическим каркасом, превращающим рутинное изучение синтаксиса или логических операций в процесс активного исследования.

Основная ценность грамотно выстроенной геймификации заключается в создании психологически комфортной среды для совершения учебных ошибок. В классической образовательной модели любая неточность часто ассоциируется с неудачей, тогда как игровая механика интерпретирует ошибку как необходимый этап накопления опыта и повод для корректировки стратегии. В преподавании информатики в 7–9 классах это преимущество проявляется наиболее отчетливо при использовании сред виртуальных исполнителей. Представим ситуацию, когда учащийся пишет алгоритм для перемещения робота в заданную точку. Если в коде допущена логическая неточность, робот не просто выдает сообщение о системной ошибке, а наглядно демонстрирует ее последствия – сталкивается с препятствием или уходит в бесконечный цикл. Такая визуализация позволяет задействовать образное мышление и связать его с логическими выкладками. Ребенок начинает воспринимать программный код не как набор абстрактных команд, а как инструмент управления реально действующей системой, что полностью соответствует требованиям ФГОС к формированию навыков инженерного мышления.

Особое внимание стоит уделить механике коллективного взаимодействия, которая в подростковом возрасте является одним из самых сильных стимулов к обучению. Внедрение в учебный план элементов хакатонов или проектных соревнований коренным образом меняет динамику в классе. В рамках игрового моделирования учащиеся могут распределять между собой роли, имитирующие работу реального IT-департамента: от архитектора системы до тестировщика и менеджера продукта. Это не только позволяет более глубоко освоить технические навыки кодирования, но и развивает умение работать в команде, нести ответственность за общий результат и эффективно коммуницировать в процессе решения сложной задачи. Такой подход убирает излишнюю академическую сухость, делая каждого школьника активным субъектом образовательного процесса, а не пассивным слушателем.

При переходе к вопросам подготовки к государственной итоговой аттестации игровые технологии помогают справиться с наиболее трудоемкими разде-

лами программы, такими как теория игр, анализ графов и комбинаторика. Зачастую эти темы вызывают у школьников затруднения из-за высокой степени абстракции. Геймификация позволяет изменить вектор изучения этих вопросов. Моделируя экзаменационные задачи в виде интерактивных сценариев – например, просчитывая выигрышные стратегии в цифровых симуляторах или занимаясь поиском кратчайшего пути в динамически меняющихся сетях, – мы переводим учебную задачу из плоскости сухих цифр в плоскость практического поиска решения. Это значительно снижает психологический барьер перед заданиями высокого уровня сложности. Учащийся начинает воспринимать контрольно-измерительные материалы не как набор непреодолимых препятствий, а как систему логических правил, в которой можно найти оптимальную комбинацию для победы.

В 10–11 классах, где приоритет отдается профильному обучению и подготовке к вузу, игровые технологии трансформируются в полноценную проектную деятельность. Выполнение индивидуального итогового проекта, обязательного для получения аттестата, часто превращается для старшеклассника в первую серьезную пробу сил в сфере программной инженерии. Разработка собственного игрового продукта или интерактивного приложения требует знаний, выходящих далеко за пределы базового школьного курса. Школьнику приходится самостоятельно осваивать принципы объектно-ориентированного программирования, разбираться в тригонометрических функциях для расчета движения объектов, изучать работу баз данных и систем контроля версий. В данном контексте игра выступает мощным мотивирующим фактором: ради достижения видимого результата учащийся готов добровольно и глубоко погружаться в технические нюансы, которые в ином формате могли бы показаться чрезмерно сложными.

Важно подчеркнуть, что применение данных технологий в современной школе жестко регламентировано нормами безопасности и требованиями к охране здоровья обучающихся. Игровое обучение сегодня не подразумевает бесконтрольное использование цифровых устройств; это четко структурированная педагогическая деятельность, в которой каждый этап имеет конкретную ди-

дактическую цель. Современные образовательные платформы и отечественное программное обеспечение позволяют создавать защищенную цифровую среду, где школьник учится культуре сетевого взаимодействия и основам кибергигиены.

В конечном итоге, использование игровых технологий в преподавании информатики позволяет решить одну из ключевых задач современного образования: превратить ученика из потребителя контента в осознанного творца цифровых продуктов. Мы уходим от модели простого транслирования знаний к модели активного созидания и экспериментирования. Это закладывает фундамент технологической грамотности и формирует устойчивый интерес к инженерным специальностям, что критически важно для обеспечения кадрового потенциала в условиях развития цифровой экономики страны. Игра в образовательном контексте становится не уходом от серьезной учебы, а наиболее эффективным и естественным способом освоения сложной технологической реальности.